

ISSN 2549-3698
e-ISSN 2549-3701

Khairan AR, Ridwan, Hidayatus Saidah

Analisis Implementasi Aplikasi Pembelajaran Interaktif Calistung Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model*

Khairan AR¹, Ridwan², Hidayatus Saidah³

¹²³ Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

e-mail: khairan.ar@ar-raniry.ac.id¹, ridwanmt@ar-raniry.ac.id², saidahhidayatus@gmail.com³

Diterima: 31-05-2021

Disetujui: 13-08-2021

Diterbitkan: 31-08-2021

Abstract

The advancement of smartphone technology has an impact in the field of education, especially in application-based interactive learning media. Based on the results of interviews at the Paya Laba Public Elementary School (SDN), some of the students have difficulty in using interactive learning media based on applications, ranging from operating skills, equipment, habits, benefits and others. Thus, to measure the level of acceptance of the use of interactive learning applications for reading, writing and arithmetic skills at SDN Paya Laba could be conducted by using a theoretical method which described the level of technology acceptance, namely the Technology Acceptance Model (TAM). However, the study aims to analyze the implementation of interactive learning reading, writing, arithmetic based on android applications. The test was run by measuring the influence between variables in the TAM model, which labelling as Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, and Attitude towards Using Technology, Behavioral Intention to Use and Actual Technology Use. The data in this study were obtained from questionnaires which filled out by the respondents. The data analyzed with Structural Equation Modeling approach based on Partial Least Square (PLS-SEM) by using the SmartPLS application. The stages of data analysis started from designing the structural model, designing the measurement model, evaluating the measurement model, evaluating the structural model, and testing the hypothesis. From the research results based on the seven proposed hypotheses, there are six hypotheses declared accepted and one hypothesis rejected.

Keywords: Interactive Learning, Technology Acceptance Model (TAM), PLS-SEM

Abstrak

Kemajuan teknologi smartphone memberikan pengaruh dalam bidang pendidikan terutama pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Berdasarkan hasil wawancara di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Paya Laba, terdapat siswa yang masih kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Untuk mengukur tingkat penerimaan penggunaan penerapan aplikasi pembelajaran interaktif terhadap kemampuan membaca, menulis dan berhitung di SDN Paya Laba dapat dilakukan dengan metode teoritis yang dapat menggambarkan tingkat penerimaan teknologi yaitu Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, berhitung berbasis aplikasi android terhadap penggunaan aplikasi tersebut sehingga dapat diterima oleh pengguna. Pengujian dilakukan dengan mengukur pengaruh antar variabel pada model TAM yaitu Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Attitude towards Using Technology, Behavioral Intention to Use, Actual Technology Use. Data dalam penelitian ini diperoleh dari kuisioner yang diisikan oleh para responden. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Structural Equation Modeling berbasis Partial Least Square (PLS-SEM) menggunakan aplikasi SmartPLS. Tahapan analisis data dimulai dari perancangan model struktural, perancangan model pengukuran, evaluasi model pengukuran, evaluasi model struktural, dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian berdasarkan tujuh hipotesis yang diajukan terdapat enam hipotesis dinyatakan diterima dan satu hipotesis dinyatakan ditolak.

Kata kunci: Pembelajaran Interaktif, Teknologi Model Penerimaan(TAM), PLS-SEM

Pendahuluan

Membaca, menulis, dan menghitung merupakan salah satu kemampuan yang terpenting dan mendasar dalam sains yang membantu seorang anak bisa memperoleh informasi dan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Suharso, Hendriadi, & Rahmat, 2013). Dunia pendidikan sekarang ini sedang menghadapi berbagai tantangan. Pada masa ini transformasi dalam berbagai aspek kehidupan terjadi dengan sangat cepat, terutama dalam dunia pendidikan, transformasi ini dipengaruhi oleh kemajuan Teknologi Informasi (TI) yang mengharuskan tersedia dan tercapainya pelayanan pendidikan yang dapat memberikan kesempatan belajar dimana dan kapan saja sesuai dengan kondisi dan kebutuhan (Warista, 2011).

Smartphone merupakan salah satu perkembangan teknologi yang banyak digunakan sekarang ini, kemajuan ini juga memberikan berbagai kemudahan bagi manusia untuk beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan smartphone tidak lagi hanya sebatas sarana komunikasi telepon seluler, namun dengan adanya fitur-fitur yang mendukung yang disediakan oleh smartphone berbasis android sehingga mampu berkomunikasi dengan perangkat lain melalui jaringan luar (internet) atau melalui komunikasi nirkabel melalui bluetooth atau inframerah (Mubarak, 2017).

Kemajuan teknologi ini juga memberikan pengaruh yang sangat besar dalam melengkapi kekurangan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya, seperti dengan membuat aplikasi pembelajaran interaktif yang menarik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan, oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat penting digunakan untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih bervariasi (Muhson, 2010).

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif telah digunakan di SD Negeri Paya Laba, Aceh Selatan. Media interaktif yang digunakan lebih dominan pada video yang ditampilkan guru menggunakan proyektor. Penerapan media pembelajaran interaktif ini masih tergolong baru yang bukan berarti tidak terdapat hambatan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri Paya Laba pada Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan, masih ada yang merasa kesulitan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif ada beranekaragam alasan mulai dari kemampuan mengoperasikan, peralatan, kebiasaan, manfaat dan yang lainnya. Maka untuk mengukur tingkat penerimaan penggunaan terhadap penerapan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis dan berhitung di Sekolah Dasar Negeri Paya Laba dapat diukur dengan metode teoritis yang dapat menggambarkan tingkat penerimaan teknologi yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM).

Studi Pustaka

a. Calistung

Membaca, menulis, berhitung (CALISTUNG) merupakan salah satu kemampuan yang terpenting dan mendasar dalam sains. Melalui sains atau ilmu pengetahuan membaca, menulis dan berhitung seorang anak bisa memperoleh informasi dan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Suharso, Hendriadi, Rahmat, 2013). Dari aktivitas membaca, seorang anak bisa mengerti huruf, kata, dan kalimat. Dari menulis, anak bisa memiliki kemampuan untuk menuangkan ide

dan bahasa melalui tulisan. Sedangkan, dari berhitung, anak bisa memahami konsep-konsep perhitungan dari setiap objek (Widayati, 2014).

b. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti telepon pintar (*smart phone*) dan komputer tablet/ PDA (Dewi, Anandita, Atmaja, & Aditama, 2018). Definisi lain menyebutkan Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dimodifikasi untuk perangkat bergerak (*mobile device*) yang terdiri dari sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi-aplikasi lainnya (Juhara, 2016). Adapun Hamdi dan krisnawati (2011), Android adalah sistem operasi untuk ponsel, yang menyediakan platform terbuka bagi para programmer untuk membuat aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai perangkat seluler. OS Android pada awalnya dikembangkan oleh Android Inc hingga pada tahun 2005 perusahaan ini dibeli oleh Google.

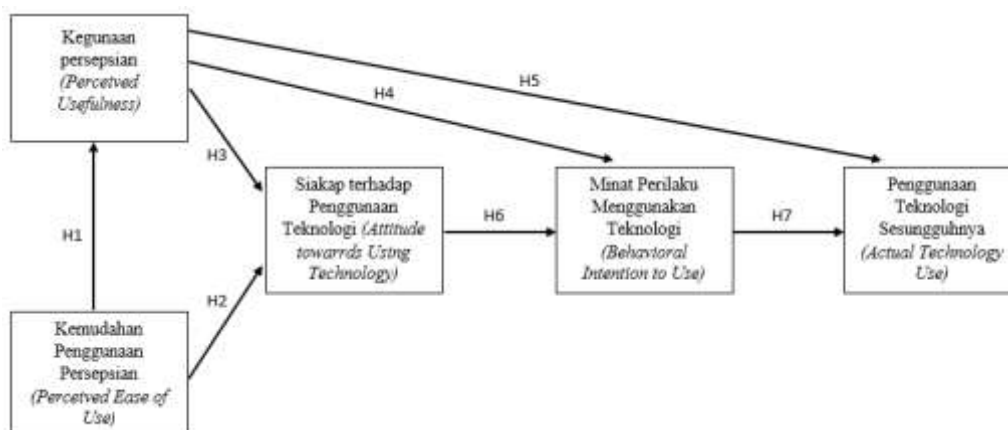
c. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology acceptance model (TAM) adalah sebuah teori tentang penggunaan teknologi informasi, teori ini sangat berpengaruh dan biasanya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu untuk penggunaan sistem teknologi informasi. *Technology acceptance model* (TAM) diperkenalkan pertama kali oleh Davis pada tahun 1989. Model penerimaan teknologi atau *Technology acceptance model* (TAM) dikembangkan oleh Davis berdasarkan model *Theory of Reasoned Action* (TRA) oleh Ajzen dan Fishbein (Hartono, 2007).

Metodologi

a. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka berfikir pada penelitian ini sebagaimana Nampak pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

b. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menyusun beberapa hipotesis yaitu:

- H0¹ : Kemudahan penggunaan persepsi (*Perceived Ease of Use*) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap kegunaan persepsi (*Perceived Usefulness*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- Ha¹ : Kemudahan penggunaan persepsi (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh positif signifikan terhadap kegunaan persepsi (*Perceived Usefulness*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- H0² : Kemudahan penggunaan persepsi (*Perceived Ease of Use*) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap sikap terhadap penggunaan teknologi (*Attitude towards Using Technology*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- Ha² : Kemudahan penggunaan persepsi (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh positif signifikan terhadap sikap terhadap penggunaan teknologi (*Attitude towards Using Technology*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- H0³ : Kegunaan persepsi (*Perceived Usefulness*) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap sikap terhadap penggunaan teknologi (*Attitude towards Using Technology*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- Ha³ : Kegunaan persepsi (*Perceived Usefulness*) berpengaruh positif signifikan terhadap sikap terhadap penggunaan teknologi (*Attitude towards Using Technology*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- H0⁴ : Kegunaan persepsi (*Perceived Usefulness*) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap minat perilaku menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- Ha⁴ : Kegunaan persepsi (*Perceived Usefulness*) berpengaruh positif signifikan terhadap minat perilaku menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- H0⁵ : Kegunaan persepsi (*Perceived Usefulness*) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi sesungguhnya (*Actual Technology Use*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- Ha⁵ : Kegunaan persepsi (*Perceived Usefulness*) berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi sesungguhnya (*Actual Technology Use*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- H0⁶ : Sikap terhadap penggunaan teknologi (*Attitude towards Using Technology*) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap minat perilaku menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.

- Ha⁶ : Sikap terhadap penggunaan teknologi (*Attitude towards Using Technology*) berpengaruh positif signifikan terhadap minat perilaku menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- H0⁷ : Minat perilaku menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use*) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi sesungguhnya (*Actual Technology Use*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.
- Ha⁷ : Minat perilaku menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use*) berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi sesungguhnya (*Actual Technology Use*) dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca menulis dan berhitung.

c. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah guru atau pendidik dan wali murid kelas satu sampai kelas tiga dengan jumlah 78 orang. Berdasarkan jumlah populasi, maka diambil sampel sebagai responden menggunakan rumus slovin dengan tingkat toleransi kesalahan 5% sebagai berikut (Supriyanto dan Iswandiri (2017):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{78}{1 + (78 * (0.0025))} = \frac{78}{1,195} = 65,2719 \text{ dibulatkan menjadi } 65$$

d. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang relevan maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan membagikan kuisioner berupa pertanyaan-pertanyaan terkait implementasi aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis dan berhitung, secara langsung kepada responden yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang baik serta akurat, sehingga informasi yang diperoleh dapat dipertanggung-jawabkan.

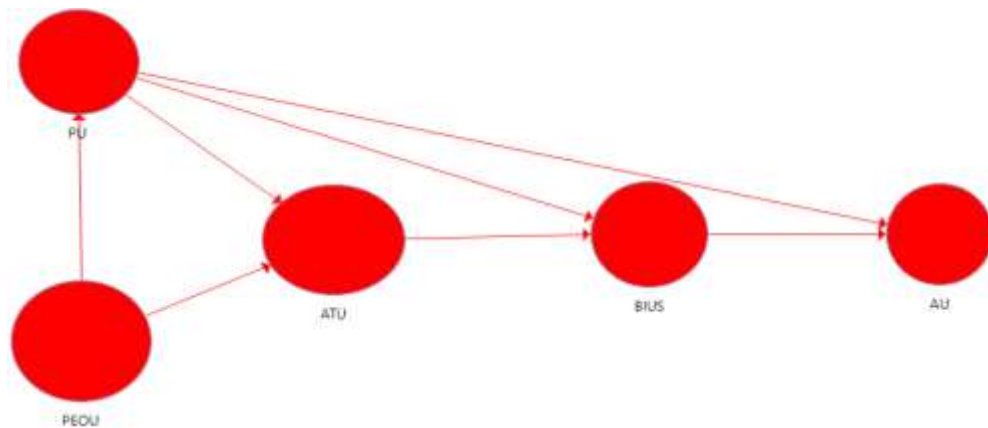
e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik yang memanfaatkan software smartPLS yang di jalankan dengan menggunakan komputer. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Square* / PLS-SEM (Narimawati, Sarwono, Affandy, & Priadana, 2020).

Hasil dan Pembahasan

a. Perancangan Model Struktural (*Inner Model*)

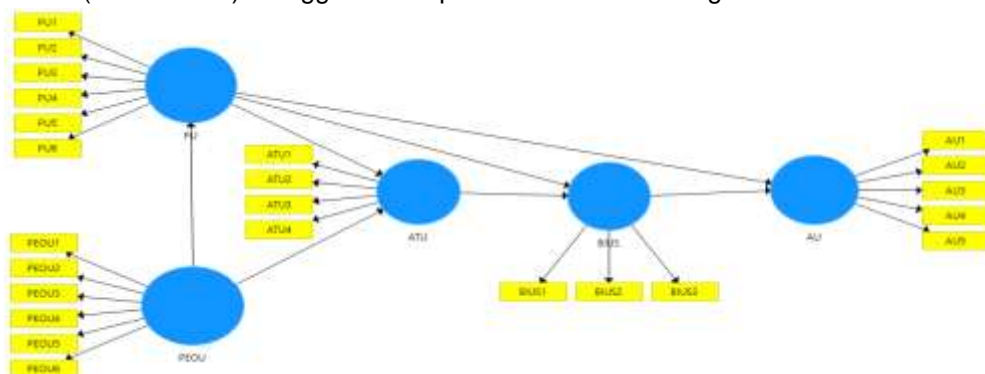
Perancangan model Struktural (*inner model*) hubungan antar variabel laten dirancang berdasarkan berdasarkan substansi teori (Abdillah dan Hartono, 2015). Berikut perancangan model Struktural menggunakan aplikasi SmartPLS



Gambar 2. Perancangan model struktural (inner model)

b. Perancangan Model Pengukuran (*Outer Model*)

Model pengukuran atau *outer model* menunjukkan spesifikasi hubungan antar blok indikator atau parameter yang diestimasi variabel latenya (Abdillah dan Hartono, 2015). Sifat indikator dari masing-masing variabel laten dalam penelitian ini adalah bersifat reflektif, Perancangan model pengukuran (*outer model*) menggunakan aplikasi SmartPLS sebagai berikut :



Gambar 3. Perancangan model pengukuran (outer model)

c. Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

1. Convergen Validity

Convergen validity merupakan model pengukuran dengan indikator reflektif dinilai berdasarkan *loading factor* (kolerasi antar skor item/komponen dengan skor variabel) yang dihitung dengan menggunakan aplikasi smartPLS. Ukuran reflektif individual dikatakan tinggi jika berkolerasi lebih besar dari 0,7 dengan variabel yang ingin diukur (Abdillah dan Hartono, 2015). Mengenai hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Pengujian Outer Loading

Variabel	Indikator	Uji 1	Uji 2	Uji 3	Uji 4	Keterangan
<i>Attitude towards using technology</i>	ATU 1	0,856	0,857	0,857	0,857	Valid
	ATU 2	0,828	0,828	0,828	0,827	Valid
	ATU 3	0,926	0,926	0,926	0,926	Valid
	ATU 4	0,838	0,838	0,838	0,838	Valid
<i>Actual technology use</i>	AU 1	0,118	-	-	-	
	AU 2	0,898	0,889	0,889	0,889	Valid
	AU 3	0,820	0,812	0,812	0,812	Valid
	AU 4	0,892	0,907	0,907	0,907	Valid
	AU 5	0,932	0,945	0,945	0,945	Valid
<i>Behavioral intention to use</i>	BIUS 1	0,899	0,900	0,900	0,900	Valid
	BIUS 2	0,841	0,840	0,840	0,840	Valid
	BIUS 3	0,905	0,904	0,904	0,904	Valid
<i>Perceived ease of use</i>	PEOU 1	0,924	0,924	0,931	0,930	Valid
	PEOU 2	0,883	0,883	0,887	0,894	Valid
	PEOU 3	0,874	0,874	0,880	0,877	Valid
	PEOU 4	0,328	0,328	0,266	-	
	PEOU 5	0,129	0,129	-	-	
	PEOU 6	0,795	0,795	0,816	0,834	Valid
<i>Perceived usefulness</i>	PU 1	0,902	0,902	0,902	0,902	Valid
	PU 2	0,927	0,927	0,927	0,927	Valid
	PU 3	0,900	0,900	0,900	0,899	Valid
	PU 4	0,893	0,893	0,893	0,893	Valid
	PU 5	0,955	0,955	0,955	0,955	Valid
	PU 6	0,899	0,899	0,899	0,900	Valid

Pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi smartPLS, dilakukan secara berulang mulai dari uji 1 sampai uji 4. Seperti yang dapat dilihat pada tabel 12 pada uji 4 semua indikator mempunyai muatan (*loading*) lebih besar dari 0,7 yang artinya sudah bernilai valid, namun pada uji 1, uji 2 dan uji 3 terdapat nilai muatan (*loading*) yang kurang dari 0,7 yaitu terdapat pada indikator AU1, PEOU 4 dan PEOU 5. Indikator yang memiliki nilai kurang dari 0,7 harus dihapus karena berisi nilai yang tidak valid.

2. Discriminant Validity

Discriminant validity dinilai berdasarkan *cross loading* pengukuran dengan konstruksya. *Discriminant validity* dilakukan untuk memastikan bahwa setiap kosep dari masing-masing variabel laten berbeda dari variabel lainnya. Model mempunyai *discriminant validity* yang baik jika nilai *loading* untuk masing-masing indikator dari setiap variabel laten memiliki nilai *loading* lebih besar dari nilai *cross loading* nya masing-masing (Narimawati, dkk, 2020). Adapun hasil pengujian *discriminant validity* yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Nilai Discriminant Validity (Cross Loading)

Indikator	ATU	AU	BIUS	PEOU	PU
ATU 1	0,857	-	-	-	-
ATU 2	0,827	-	-	-	-
ATU 3	0,926	-	-	-	-
ATU 4	0,838	-	-	-	-
AU 1	-	-	-	-	-
AU 2	-	0,889	-	-	-
AU 3	-	0,812	-	-	-
AU 4	-	0,907	-	-	-
AU 5	-	0,945	-	-	-
BIUS 1	-	-	0,900	-	-
BIUS 2	-	-	0,840	-	-
BIUS 3	-	-	0,904	-	-
PEOU 1	-	-	-	0,930	-
PEOU 2	-	-	-	0,894	-
PEOU 3	-	-	-	0,877	-
PEOU 4	-	-	-	-	-
PEOU 5	-	-	-	-	-
PEOU 6	-	-	-	0,834	-
PU 1	-	-	-	-	0,902
PU 2	-	-	-	-	0,927
PU 3	-	-	-	-	0,899
PU 4	-	-	-	-	0,893
PU 5	-	-	-	-	0,955
PU 6	-	-	-	-	0,900

Keterangan : baris indikator yang diberi tanda warna merah, dilakukan pembuangan karena berisi nilai yang tidak valid.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti, dapat dilihat bahwa masing-masing indikator dari setiap variabel laten memiliki nilai *loading* lebih tinggi dari pada nilai *cross loading* (0.7) (Narimawati, dkk, 2020). Dapat disimpulkan bahwa setiap variabel laten memiliki *discriminant validity* yang baik.

3. Composite Reliability

Uji reliabilitas dalam PLS dapat dilakukan dengan dua metode yaitu *cronbach's alpha* dan *composite reliability* dari indikator yang mengukur suatu variabel. Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya. Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* lebih dari 0,7. Adapun hasil pengujianya dapat dilihat pada tabel berikut :

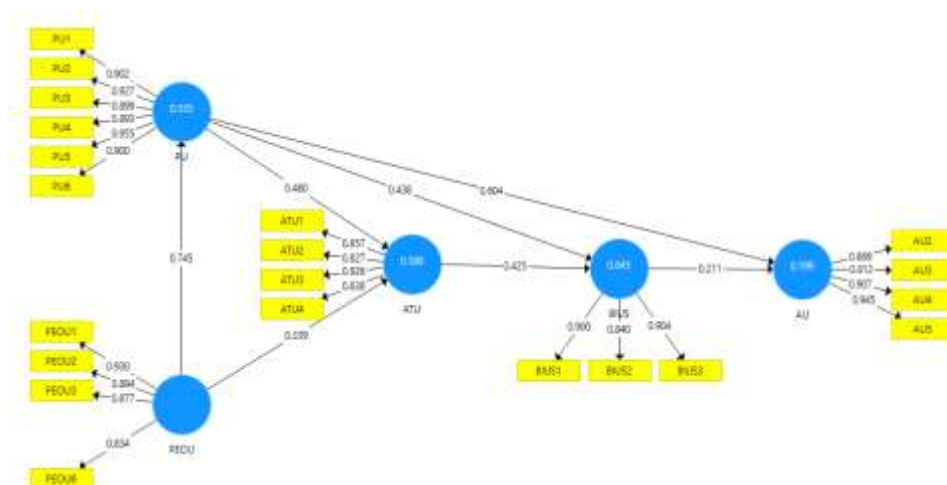
Tabel 3. Hasil Uji Cronbach's Alpha dan Composite Reliability

Variabel	Composite Reliability >0,7	Cronbach's Alpha >0,7	Keterangan
<i>Attitude towards using technology</i>	0,921	0,885	Reliabel
<i>Actual technology use</i>	0,938	0,911	Reliabel
<i>Behavioral intention to use</i>	0,913	0,858	Reliabel
<i>Perceived ease of use</i>	0,935	0,907	Reliabel
<i>Perceived usefulness</i>	0,968	0,96	Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian *cronbach's alpha* dan *composite reliability* pada tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai dari *cronbach's alpha* dan *composite reliability* lebih besar dari 0,7. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat pengumpulan data (kuisisioner/angket) yang digunakan sudah sesuai dan memiliki reliabilitas yang baik.

d. Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Dalam pengujian *inner model* atau model struktural dalam penelitian ini dilakukan dengan uji R-square (R^2). Nilai R^2 digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Semakin tinggi nilai R^2 semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan (Abdillah dan Hartono, 2015). R-square (R^2) sebesar 0,67, maka model tersebut tergolong “baik”, jika R-square (R^2) adalah 0,33, diklasifikasikan model tergolong “moderat”, dan jika R-square (R^2) sebesar 0,19 diklasifikasikan model tergolong “lemah” (Hussein, 2015).. Berikut ini hasil estimasi R-square (R^2) dengan menggunakan smartPLS :



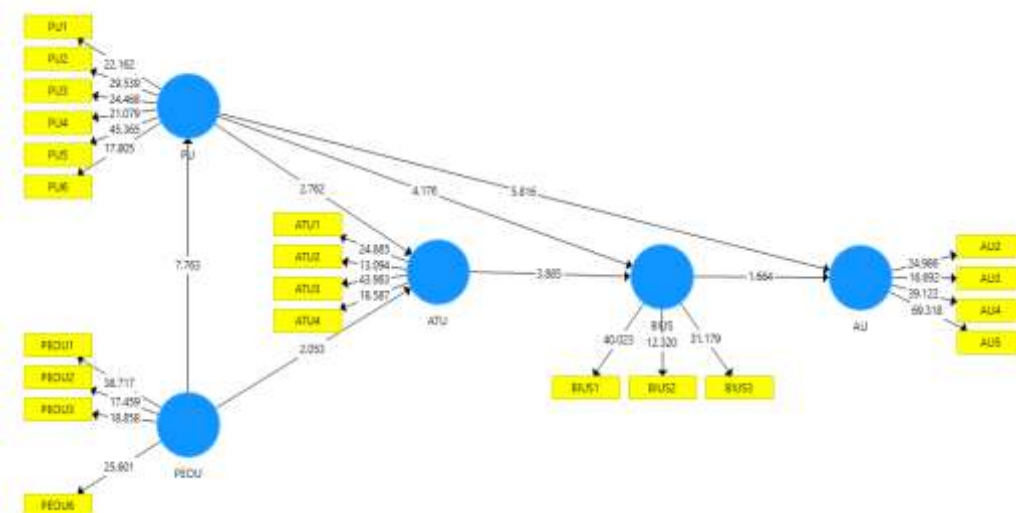
Gambar 4. Diagram jalur R-square

Dilihat dari hasil pengujian R-square (R^2) mengidentifikasi bahwa masing-masing model struktural (*inner model*) dalam penelitian ini termasuk dalam kategori model moderat. Interpretasi dari output R-square (R^2) dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Nilai R-square variabel *attitude towards using technology* (ATU) dalam model penelitian ini sebesar 0,588. Perihal ini dapat diartikan bahwa variabel *perceived ease of use* (PEOU) dan *perceived usefulness* (PU) hanya dapat menjelaskan variabel *attitude towards using technology* (ATU) sebesar 58,8% dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain.
2. Nilai R-square variabel *Actual technology use* (AU) dalam model penelitian ini sebesar 0,599. Perihal ini dapat diartikan bahwa variabel *perceived usefulness* (PU) dan *behavioral intention to use* (BIUS) hanya dapat menjelaskan variabel *Actual technology use* (AU) sebesar 59,9% dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain.
3. Nilai R-square variabel *behavioral intention to use* (BIUS) dalam model penelitian ini sebesar 0,645. Perihal ini dapat diartikan bahwa variabel *perceived usefulness* (PU) dan *attitude towards using technology* (ATU) hanya dapat menjelaskan variabel *behavioral intention to use* (BIUS) sebesar 64,5% dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain.
4. Nilai R-square variabel *perceived usefulness* (PU) dalam model penelitian ini sebesar 0,555. Perihal ini dapat diartikan bahwa variabel *perceived ease of use* (PEOU) hanya dapat menjelaskan variabel *perceived usefulness* (PU) sebesar 55,5% dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain.

e. Uji Hipotesis

Statistik uji yang digunakan dalam uji hipotesis pada penelitian ini adalah uji T, nilai T pembanding dalam penelitian ini diperoleh dari T tabel. Diketahui bahwa nilai T-tabel untuk dk 65 dengan taraf signifikan 5% (kepercayaan 95%) adalah 1,99. Maka jika T hitung \geq T table maka H_0 di tolak, H_a di terima dan signifikan namun sebaliknya jika T hitung \leq T tabel maka H_0 di terima, H_a di tolak dan signifikan. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari pengujian bootstrapping pada koefisien jalur dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Jalur Koefisien Jalur

Keterangan diagram jalur koefisien jalur untuk hasil pengaruh hubungan antar variabel dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Koefesien Jalur

	Sampel Asli (O)	Rata-rata Sampel (M)	Standar Deviasi (STDEV)	T Statistics / Hitung (O/STDEV) > 1,99	P Values < 0,05
ATU → BIUS	0,425	0,419	0,109	3,885	0,000
BIUS → AU	0,211	0,223	0,127	1,664	0,097
PEOU → ATU	0,339	0,327	0,165	2,053	0,041
PEOU → PU	0,745	0,728	0,096	7,763	0,000
PU → ATU	0,480	0,487	0,174	2,762	0,006
PU → AU	0,604	0,602	0,104	5,816	0,000
PU → BIUS	0,438	0,442	0,105	4,176	0,000

Pengujian hipotesis untuk masing-masing hubungan variabel laten sebagai berikut:

1. Hipotesis 1 (*Perceived Ease of Use* (PEOU) → *Perceived Usefulness* (PU))
Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh PEOU terhadap PU memiliki nilai T hitung yaitu 7,763 > 1,99, yang menunjukkan bahwa hipotesis PEOU terhadap PU dari penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, dan berhitung memiliki pengaruh positif yang signifikan. Dapat disimpulkan pada Hipotesis 1 Ha diterima dan Ho ditolak.
2. Hipotesis 2 (*Perceived Ease of Use* (PEOU) → *Attitude towards Using Technology* (ATU))
Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh PEOU terhadap ATU memiliki nilai T hitung yaitu 2,053 > 1,99, yang menunjukkan bahwa hipotesis PEOU terhadap ATU dari penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, dan berhitung memiliki pengaruh positif yang signifikan. Dapat disimpulkan pada hipotesis 2 Ha diterima dan Ho ditolak
3. Hipotesis 3 (*Perceived Usefulness* (PU) → *Attitude towards Using Technology* (ATU))
Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh PU terhadap ATU memiliki nilai T hitung yaitu 2,762 > 1,99, yang menunjukkan bahwa hipotesis PU terhadap ATU dari penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, dan berhitung memiliki pengaruh positif yang signifikan. Dapat disimpulkan pada Hipotesis 3 Ha diterima dan Ho ditolak
4. Hipotesis 4 (*Perceived Usefulness* (PU) → *Behavioral Intention to Use* (BIUS))
Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh PU terhadap BIUS memiliki nilai T hitung yaitu 4,176 > 1,99, yang menunjukkan bahwa hipotesis PU terhadap BIUS dari penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, dan berhitung memiliki pengaruh positif yang signifikan. Dapat disimpulkan pada hipotesis 4 Ha diterima dan Ho ditolak
5. Hipotesis 5 (*Perceived Usefulness* (PU) → *Actual Technology Use* (AU))
Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh PU terhadap AU memiliki nilai T hitung yaitu 5,816 > 1,99, yang menunjukkan bahwa hipotesis PU terhadap AU dari penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, dan berhitung memiliki pengaruh positif yang signifikan. Dapat disimpulkan pada Hipotesis 5 Ha diterima dan Ho ditolak

6. Hipotesis 6 (*Attitude towards Using Technology* (ATU) → *Behavioral Intention to Use* (BIUS))
Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh ATU terhadap BIUS memiliki nilai T hitung yaitu $3,885 > 1,99$, yang menunjukkan bahwa hipotesis ATU terhadap BIUS dari penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, dan berhitung memiliki pengaruh positif yang signifikan. Dapat disimpulkan pada Hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak
7. Hipotesis 7 (*Behavioral Intention to Use* (BIUS) → *Actual Technology Use* (AU))
Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh BIUS terhadap AU memiliki nilai T hitung yaitu $1,664 > 1,99$, yang menunjukkan bahwa hipotesis BIUS terhadap AU dari penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, dan berhitung tidak memiliki pengaruh positif yang signifikan. Dapat disimpulkan pada Hipotesis H_a ditolak dan H_o diterima.

Kesimpulan

Dalam tahap uji analisis data, penelitian ini menggunakan pendekatan model *technology acceptance model* (TAM) sebagai pengukuran atas penerimaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, dan berhitung yang diterapkan, berdasarkan hasil analisis data penerimaan aplikasi pembelajaran interaktif membaca, menulis, dan berhitung menggunakan model TAM dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) yang berpengaruh positif signifikan terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) yang dirasakan dengan nilai signifikan sebesar 7,763.
2. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) berpengaruh positif signifikan terhadap sikap terhadap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*) dengan nilai signifikan sebesar 2,053.
3. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) yang dirasakan berpengaruh positif signifikan terhadap sikap terhadap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*) dengan nilai signifikan sebesar 2,762.
4. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) yang dirasakan berpengaruh positif signifikan terhadap minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*) dengan nilai signifikan sebesar 4,176.
5. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) yang dirasakan berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use*) dengan nilai signifikan sebesar 5,816.
6. Sikap terhadap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*) berpengaruh positif signifikan terhadap minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*) dengan nilai signifikan sebesar 3,885

Minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use*) dengan nilai signifikan sebesar 1,664.

Referensi

- A. Suharso, A. A. Hendriadi, and A. Rahmat. (2013). Desain Aplikasi Belajar Membaca Untuk Anak Berbasis Multimedia,” Syntak, vol. 2, pp. 36–44
- B. Warista (2011). *Pendidikan Jarak Jauh Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan*
CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, Vol.5, No.2, Agustus 2021 | 187
DOI : 10.22373/crc.v5i2.9725

-
- Evaluasi*. Diklat, 1st ed. Bandung: Remaja Rosdakarya
- M. Fathul Mubarak. (2017). *Aplikasi Pelaporan Pelayanan Publik Berbasis Android (Studi Kasus Ombudsman Makassar)*. UIN Alauddin Makassar
- A. Muhson (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, 8(2), 1–10
- S. Widayati. (2014). *Pengembangan Kemampuan Membaca Menulis dan Berhitung (CALISTUNG) Melalui Pendekatan Beyond Center And Circle Time (BCCT) Pada Siswa TK Negeri Pembina Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- N. K. Ceryna Dewi, I. B. G. Anandita, K. J. Atmaja, and P. W. Aditama. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH (Science Inf. Technol. J)*. 1(2), 101-
- Z. P. Juahra. (2016). *Panduan Lengkap Pemograman Android*. 1st ed. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- G. Hamdi., Krisnawati. (2011). Membangun Aplikasi Berbasis Android ‘Pembelajaran Psikotes’ Menggunakan App Inventor. *J. Dasi*, 12,(4),
- J. Hartono. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: ANDI
- W. Supriyanto., R. Iswandiri. (2017). Kecenderungan Sivitas Akademika Dalam Memilih Sumber Referensi Untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Di Perguruan Tinggi. *Berk. Ilmu Perpust. dan Inf*, 13(1), 82-
- U. Narimawati, J. Sarwono, A. Affandy, and S. Priadana. (2020). *Ragam Analisis Dalam Metode Penelitian (untuk penulisan skripsi, thesis, dan disertasi)*. 1st ed. Yogyakarta: ANDI
- W. Abdillah and J. Hartono. (2015). *Pertial Least Square (PLS) Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) Dalam Penelitian Bisnis*. 1st ed. Yogyakarta: ANDI
- A. S. Hussein. (2015). *Penelitian Bisnis dan Manajemen Menggunakan Partial Least Squares dengan SmartPLS 3.0*. Univ. Brawijaya, vol. 1, 1–19.